

## Von der Idee zum Kurzvideo

DIPL.-ING (FH) ROLAND RADLINGER UND MMAG. DR.PHIL. ELKE LACKNER

Dieser Workshop verfolgt das Ziel, Lehrenden Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie oder Schüler/innen Kurzvideos im und für den Unterricht produzieren können. Dabei soll nicht nur die Aufzeichnung des Ausgangsmaterials behandelt werden, sondern auch die didaktische Einbettung: Wie erstelle ich ein Drehbuch bzw. ein Storyboard? Wie bette ich das Video in den Unterricht ein? Was muss ich beim Drehen beachten? Wie und womit kann ein Video nachbearbeitet werden? Wie bekomme ich das Video vom Smartphone/ Tablet auf den Computer/ die Lernplattform? Was kommt nach dem Video?

## Cloud Computing mit Azure

DI ANDREAS SCHABUS

"Was ist Azure? Kurz gesagt, es ist die Cloud-Plattform von Microsoft: eine wachsende Sammlung integrierter Dienste – berechnen, Speicher, Daten, Networking und App – damit kommen Sie schneller voran, können mehr schaffen und Geld sparen." - soweit die Kurzbeschreibung auf der Microsoft Azure Homepage. In diesem Workshop beschäftigen wir uns einerseits mit den unterschiedlichen Begriffen im Umfeld von Cloud und andererseits mit einigen konkreten Anwendungsbeispielen, wie diese Services konkret genutzt werden können. Sie möchten vielleicht Software herzeigen, die sie nicht installieren können/wollen, schnell ein Backend für eine App zur Verfügung haben oder einfach ein Computer Lab ohne eigene Hardware aufbauen? Vielleicht liegt die Lösung dafür ja nur einige Klicks entfernt.

## VOM ALGORITHMUS BIS SCRATCH UND TYNKER“

PROF. WALTER BAUMGARTNER, BED

Unsere Gesellschaft wird immer mehr von Software bestimmt und abhängig. Selbst die beste Hardware ist ohne Programme nichts wert. Vor diesem Hintergrund erscheint es notwendig zumindest einen Einblick in die Welt der Programmierung zu gewinnen. Komplizierte Sprachen mit kryptischer Syntax bieten dazu keine gute Basis. Hier kommen die grafischen Programmierumgebungen wie Scratch und Tynker ins Spiel. Die spielerische Komponente und der künstlerische Ansatz stehen im Vordergrund.

## LEARNING ANALYTICS FÜR DEN MATHEMATIKUNTERRICHT DER PRIMAR- UND FRÜHEN SEKUNDARSTUFE

UNIV.-DOZ. DR. MARTIN EBNER (ABTEILUNG VERNETZTES LERNEN)

Im Rahmen dieses Workshop werden die an der TU Graz entwickelten Applikationen zur Unterstützung des Erlernens der Grundrechnungsarten gezeigt. Neben einem Additions- und Subtraktionstrainer, stehen auch ein Einmaleinstrainer, ein mehrstelliger Multiplikationstrainer und ein Divisionstrainer zur Verfügung.

SchülerInnen können diese frei zugänglich verwenden und ihre erworbenen Kenntnisse vertiefen und trainieren. Gleichzeitig bieten alle Trainer eine detaillierte Auswertung für LehrerInnen an, damit diese gezielt und rechtzeitig intervenieren können.

Im Workshop werden diese Anwendungen gezeigt, diskutiert und können auch ausprobiert werden. Weiters zeigen wissenschaftliche Studien, wie diese Programme im Klassenverband eingesetzt werden.

Bitte legen Sie im Vorfeld einen Account für sich unter <http://schule.tugraz.at> an.

## LEARNING APPS

SUSANNE SIMM, BED / STUDIERENDE PHST

In diesen Einheiten ist ein Stationenbetrieb mit vier Stationen zum Thema Learning Apps geplant. Es werden Tablets seitens der Hochschule zur Verfügung gestellt. Auf diesen werden die Apps vorgestellt und können von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern getestet werden. Dieser Vortrag dient dazu einen Einblick in die Welt der Learning Apps zu geben und möglicherweise die Medienvielfalt im Unterricht der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu erhöhen.

## MIT App Inventor 2

HS-PROF DR. RENATE FASCHINGBAUER / STUDIERNDE DER PHST

Der MIT App Inventor 2 ist eine grafische Programmierumgebung zur einfachen und schnellen Erstellung von Android Apps.

Für den Einsatz an Schulen ist er besonders gut geeignet, da kein zusätzliches Programm notwendig ist. Lediglich ein Internet-Browser sowie ein Google-Account werden benötigt.

Mit der Erstellung einer App kann sofort begonnen werden, da das Erlernen einer komplexen Syntax vollständig entfällt. Der MIT App Inventor ist somit besonders für den Einstieg in die Programmierung geeignet.

Erstellte Apps können entweder in einem Emulator oder direkt am eigenen Android-Smartphone getestet werden.

Im Rahmen des Workshops haben Sie die Möglichkeit eine eigene Android App zu erstellen.

## BYOD – EINFACHE TOOLS FÜR DEN EINSATZ IN DER KLASSE

MAG. REGINA PRANTNER

"Bring your own device" (Smartphone oder Tablet) ist die Voraussetzung für die Teilnahme an diesem Workshop.

Warum noch Tests ausdrucken, wenn es Tools gibt, die den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, bei der Beantwortung der Fragen ihr eigenes Handy zu verwenden und dabei noch Spaß zu haben?

In meinem Workshop möchte ich Werkzeuge vorstellen, die in jeder Unterrichtsstunde und in jedem Fach ohne Vorkenntnisse, ohne Installation einer App, ohne Anmeldung der Schüler/innen sofort eingesetzt werden können – eine funktionierende Internet-Verbindung vorausgesetzt.

## KOLLABORATIVE LERNSZENARIEN MIT MOBILE DEVICES

PROF. MAG JOHANNES DORFINGER

Kollaboratives Arbeiten mit mobile devices scheint eine gewinnbringende Kombination zu sein. Welche Merkmale des kollaborativen Arbeitens lassen sich aber besonders gut mit mobile devices unterstützen? Welche Arbeitsstrukturen, passen zu derartigen Lernsettings? Welche Apps und Webservices unterstützen die Kollaboration?

Anhand eines Geographieprojektes an fünf Schulen der Sekundarstufe 1 sollen Erkenntnisse und Ergebnisse dargestellt, analysiert und diskutiert werden.

## BILDBEARBEITUNG MIT DEM ONLINE-TOOL PIXLR

DIPL.-PÄD. SR. ANGELA MARIA SCHLAGER

Das kostenlose Onlineprogramm Pixlr ist mehr als eine Alternative zu teuren Bildbearbeitungsprogrammen. Neben einer umfangreichen Werkzeugleiste, der Anwendung von verschiedenen Filtern ist auch das Arbeiten mit Ebenen möglich. Fotos können mit wenigen Klicks korrigiert werden. In diesem Workshop werden wir Werkzeuge und Filter von Pixlr ausprobieren und über Erfahrungen des praktischen Einsatzes im Unterricht diskutieren.